

**IMPLEMENTASI PERMAINAN BAHASA UNTUK MENINGKATKAN
PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN DI KELAS IV A
SEKOLAH DASAR NEGERI 03 PONTIANAK SELATAN**

ARTIKEL PENELITIAN

**OLEH
NANY SAFRIANTY
NIM F37008032**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2012**

IMPLEMENTASI PERMAINAN BAHASA UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN DI KELAS IV A SEKOLAH DASAR NEGERI 03 PONTIANAK SELATAN

Nany Safrianty, Kaswari, Syamsiati
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak
email: nany.safrianty@yahoo.com

Abstract: Based on preliminary observations by conducting interviews with Indonesian language and literature teachers IVA class in Elementary School 03 South Pontianak, teachers do language games. However, teachers do not use the media to support language game which is awarded to students. The research objective was to describe the implementation of language games on learning outcomes language and literature subjects of Indonesia in class IVA Elementary School 03 South Pontianak. This study used a qualitative approach, descriptive methods, forms and collaborative classroom research. Techniques and data collection tool that is direct observation techniques, direct communication, and measurement of test results. The data collected is data on teacher interviews and data from observations of the action. Sources of research data is a teacher and student. The results showed that the average initial observation is 57.67% rise in the first cycle to 74.87% and increased again in the second cycle to be 83.73%. This shows that the implementation language games in learning Indonesian language needs to be applied in order to become active and fun learning.

Abstrak: Berdasarkan observasi awal dengan melakukan wawancara kepada guru bahasa dan sastra Indonesia kelas IVA di Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan, guru melakukan permainan bahasa. Namun, guru belum menggunakan media untuk mendukung permainan bahasa yang diberikan kepada siswa. Tujuan penelitian adalah mendeskripsikan implementasi permainan bahasa terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada siswa kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode deskriptif, bentuk penelitian kelas dan bersifat kolaboratif. Teknik dan alat pengumpul data yaitu teknik observasi langsung, komunikasi langsung, dan pengukuran berupa hasil tes. Data yang terkumpul adalah data wawancara terhadap guru dan data hasil tindakan dari observasi. Sumber data penelitian adalah guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pada observasi awal yaitu 57,67% meningkat pada siklus I menjadi 74,87% dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 83,73%. Hal ini menunjukkan bahwa mengimplementasikan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia perlu diterapkan agar pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: implementasi, permainan bahasa, meningkatkan, membaca pemahaman

Bahasa dan sastra Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah dasar. Ginott (dalam Maman Rachman, 1998: 71) menekankan, “Pentingnya komunikasi yang efektif untuk meningkatkan hubungan yang baik antara guru dan siswa, di samping keserasian, sikap menerima, empati, dan memberikan sejumlah contoh bagaimana sikap-sikap itu diwujudkan oleh guru.”

Supaya pembelajaran lebih menarik, dibutuhkan suatu inovasi atau pembaruan dalam pembelajaran. Suyatno (2009: 6) menyatakan, “Pembelajaran inovatif juga mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh guru yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar.”

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 27 Juli 2012 dengan guru bahasa dan sastra Indonesia kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan (rincian wawancara terdapat pada lampiran 1) yang menyatakan bahwa guru belum menggunakan media atau alat penunjang untuk mendukung permainan bahasa yang diberikan kepada siswa. Dari pengamatan awal tersebut diperoleh data bahwa persentase pada indikator sebelum mengimplementasikan permainan bahasa adalah 57,67 % dan rata-rata kelas yaitu 65,95 yang berarti belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, masalah umum dari penelitian ini yaitu apakah dengan mengimplementasikan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan. Adapun submasalah pada penelitian ini yaitu bagaimana perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan dengan implementasi permainan bahasa. Tujuan umum dari penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi permainan bahasa terhadap hasil belajar mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada siswa kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan. Tujuan khusus yaitu mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan menerapkan permainan bahasa pada siswa kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan. Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia untuk menggunakan permainan bahasa, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sedangkan manfaat praktis bagi kepala sekolah diharapkan sebagai bahan masukan dalam rangka menerapkan permainan bahasa pada siswa kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan, bagi guru diharapkan menjadi acuan inovasi dalam pembelajaran, bagi siswa dapat meningkatkan hasil belajar sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia, bagi peneliti diharapkan dapat dijadikan sebagai pengalaman untuk melihat kebenaran teori dengan praktik nyata di lapangan yang dapat dilaksanakan sesuai dengan kondisi sekolah.

Menurut Ari Kusmiatun (<http://www.infodiknas.com/212-internalisasi-permainan-bahasa-dalam-pelajaran-bahasa-indonesia-sebagai-upaya-revitalisasi-bahasa-indonesia-di-era-global/>) menyatakan bahwa, “Beberapa permainan bahasa

yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa sebagai berikut. 1) Permainan bahasa menyimak, tujuan permainan ini adalah pengembangan keterampilan menyimak anak. Beberapa bentuknya antara lain: Dengar-Ucap; Dengar-Tiru; Dengar-Gaya; Pesan Berantai; Dengar Cerita; dsb.; 2) Permainan bahasa berbicara, tujuan permainan ini adalah pengembangan keterampilan berbicara anak untuk mengucapkan kata dan menyusun kalimat secara lebih tepat. Misalnya: Aku Minta; Aku Tanya; Cerita Berpasangan; Tebak Aku; Main Peran/Sosiodrama; dsb.; 3) Permainan bahasa membaca, tujuan permainan ini adalah pengembangan keterampilan membaca anak. Contohnya: Tebak Huruf; Pancing Huruf; Aku Tahu; dll.; 4) Permainan Bahasa menulis, tujuan permainan ini adalah pengembangan keterampilan menulis, tetapi masih sangat terbatas. Misalnya: Tebak Huruf, Cetak Huruf, dsb.” Permainan bahasa yang digunakan penelitian ada empat jenis permainan yang disesuaikan untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Permainan-permainan tersebut antara lain Susun Kata, Pengadilan Tanya, Tanda Tanya, dan Pesan Bersimpul. Permainan-permainan tersebut terdapat dalam buku karangan Raisatun Nisak, yaitu “Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Kreativitas Belajar-Mengajar”.

Berdasarkan pemaparan di atas, permainan bahasa melibatkan empat keterampilan bahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Permainan bahasa dapat menjadi salah satu strategi dalam proses pembelajaran bahasa dan Sastra Indonesia. Pada saat ini, permainan bahasa jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Pada usia anak sekolah dasar lebih senang jika bermain diimplementasikan dalam belajar, sehingga guru harus lebih kreatif dalam membuat variasi dalam pembelajaran. Permainan bahasa dapat menjadi alternatif yang jitu dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode deskriptif, bentuk penelitian kelas dan bersifat kolaboratif. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan, Jalan Sulawesi, Kelurahan Akcaya. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester gasal dimulai pada tanggal 5 September 2012 sampai 26 September 2012. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru bahasa dan sastra Indonesia kelas IVA dan siswa kelas IVA Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan yang berjumlah 42 orang.

Indikator kinerja adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dalam meningkatkan atau memperbaiki mutu PBM (Proses Belajar Mengajar) di kelas. Indikator kinerja harus realistis dan dapat diukur (Kunandar, 2011:127). Berdasarkan paparan pendapat Kunandar tersebut, maka peneliti merumuskan indikator-indikator kinerja yang digunakan dalam penelitian, yaitu siswa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, siswa termotivasi untuk membaca pemahaman, siswa dapat bekerjasama dengan baik, siswa memberikan respon aktif dalam pembelajaran, siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, siswa dapat membuat kalimat yang berkaitan dengan teks bacaan dengan kata-kata sendiri, siswa dapat mempresentasikan bacaan setelah membaca

sekilas, siswa berani mengeluarkan pendapat saat tampil ke depan, dan Siswa memahami makna dari isi teks bacaan yang diberikan.

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung, komunikasi langsung, dan teknik pengukuran. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, pedoman wawancara, dan tes yang diberikan kepada siswa kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan.

Susilo (2009: 19) menyatakan bahwa, "Penelitian tindakan kelas dapat dilaksanakan melalui empat langkah utama yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Empat langkah utama yang saling berkaitan itu dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas sering disebut dengan istilah satu siklus." Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus, dimana dalam satu siklus terdapat dua kali pertemuan. Tahap perencanaan yaitu peneliti dan guru kolaborator menganalisis KTSP untuk menentukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan digunakan dalam pembelajaran menggunakan permainan bahasa, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengimplementasikan permainan bahasa, menyiapkan media yang berkaitan dengan permainan bahasa yang akan dilaksanakan dalam pembelajaran, membuat Lembar Kerja Siswa (LKS), dan membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK. Tahap pelaksanaan tindakan adalah dengan mengimplementasikan perencanaan yang telah dirancang bersama guru dalam pembelajaran di kelas. Tahap observasi yaitu dengan mengisi lembar observasi, meliputi situasi kegiatan belajar mengajar, keaktifan siswa, kemampuan siswa dalam melakukan permainan bahasa. Tahap refleksi yaitu dengan melakukan evaluasi terhadap kelemahan dari implementasi tindakan sebagai bahan dan pertimbangan untuk perbaikan di siklus berikutnya.

Analisis data sebagai jawaban atas submasalah yang dikemukakan untuk pembahasan dan menarik kesimpulan. Menjawab submasalah 1 yaitu menyiapkan berbagai instrumen dalam penelitian berupa pedoman wawancara, lembar observasi untuk guru, lembar observasi untuk siswa, dan RPP sekaligus soal evaluasi yang telah tercantum dalam RPP. Menjawab submasalah 2 yaitu dengan menggunakan instrumen-instrumen yang telah dipersiapkan berupa pedoman wawancara, lembar observasi untuk guru, lembar observasi untuk siswa, dan RPP sekaligus soal evaluasi yang telah tercantum dalam RPP. Menjawab submasalah 3 yaitu menganalisis hasil belajar siswa dengan menggunakan rumus untuk menganalisis indikator kinerja yang kemudian akan digunakan sebagai *base line* dan untuk mengukur indikator kinerja selama penelitian menggunakan rumus yang dikemukakan M. Ngali Purwanto (2010: 102) sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = skor mentah yang diperoleh siswa

SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 = bilangan tetap

Rumus yang digunakan untuk menganalisis nilai rata-rata siswa menggunakan rumus yang dikemukakan oleh I.G.A.K. Wardhani (2008: 5.19) sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata - rata} = \frac{\text{Jumlah seluruh Nilai}}{N \text{ (jumlah siswa)}}$$

Setelah data-data yang diperlukan telah dianalisis, peneliti dan guru kolaborator dapat memutuskan berhasil atau tidaknya penelitian yang telah dilaksanakan, serta mendiskusikan kelanjutan dari penelitian untuk tetap diteruskan atau dihentikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Deskripsi utama yang akan diuraikan adalah implementasi permainan bahasa terhadap kemampuan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan. Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti bersama guru kolaborator, Ibu Halijah, S.Pd. dan teman sejawat Rizki Muliyanto, maka diperoleh rekapitulasi lembar observasi untuk siswa, lembar observasi untuk guru, kemampuan guru mengajar, dan hasil belajar siswa. Sebelum melakukan tindakan pada siklus I, peneliti melakukan pengamatan awal terlebih dahulu untuk menentukan *base line* dan nilai siswa pada observasi awal agar dapat menganalisa hasil penelitian pada saat proses pembelajaran di kelas sebelum dan sesudah tindakan. Dari observasi awal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan, diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1: Hasil Observasi Awal Sebelum Mengimplementasikan Permainan Bahasa

No.	Indikator	Persentase
1.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh	61,90 %
2.	Siswa termotivasi untuk membaca pemahaman	52,38 %
3.	Siswa dapat bekerjasama dengan baik	66,67 %
4.	Siswa memberikan respon aktif dalam pembelajaran	64,29 %
5.	Siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran	59,52 %
6.	Siswa dapat membuat kalimat yang berkaitan dengan teks bacaan dengan kata-kata sendiri	50,00 %
7.	Siswa dapat mempresentasikan bacaan setelah membaca sekilas	54,76 %
8.	Siswa berani mengeluarkan pendapat saat tampil ke depan	40,48 %
9.	Siswa memahami makna dari isi teks bacaan yang diberikan	69,05 %
Skor rata-rata		57,67 %

Pembahasan: Jumlah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran adalah 42 orang. Frekuensi siswa yang diamati sesuai indikator akan dihitung. Selanjutnya, akan dibagi dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan dengan 100 untuk mengetahui persentasenya. Frekuensi siswa yang mengikuti

pembelajaran dengan sungguh-sungguh adalah 26 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{26}{42} \times 100 = 61,90\%$. Frekuensi siswa yang termotivasi untuk membaca pemahaman adalah 22 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{22}{42} \times 100 = 52,38\%$. Frekuensi siswa yang dapat bekerjasama dengan baik adalah 28 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{28}{42} \times 100 = 66,67\%$. Frekuensi siswa yang memberikan respon aktif dalam pembelajaran adalah 27 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{27}{42} \times 100 = 64,29\%$. Frekuensi siswa yang merasa senang dalam mengikuti pembelajaran adalah 25 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{25}{42} \times 100 = 59,52\%$. Frekuensi siswa yang dapat membuat kalimat yang berkaitan dengan teks bacaan dengan kata-kata sendiri adalah 21 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{21}{42} \times 100 = 50,00\%$. Frekuensi siswa yang dapat mempresentasikan bacaan setelah membaca sekilas adalah 23 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{23}{42} \times 100 = 54,76\%$. Frekuensi siswa yang berani mengeluarkan pendapat saat tampil kedepan adalah 17 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{17}{42} \times 100 = 40,48\%$. Frekuensi siswa yang memahami makna dari isi teks bacaan yang diberikan adalah 29 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{29}{42} \times 100 = 69,05\%$.

Tabel 2: Hasil Belajar Siswa pada Observasi Awal

No.	Skor	Frekuensi
1.	0 – 10	8
2.	11 – 20	-
3.	21 – 30	-
4.	31 – 40	-
5.	41 – 50	2
6.	51 – 60	2
7.	61 – 70	8
8.	71 – 80	7
9.	81 – 90	5
10.	91 – 100	9
Total		42
Rata-rata Kelas		65,95

Pembahasan: Nilai rata-rata kelas dari hasil belajar siswa dalam pembelajaran membaca pemahaman yaitu 65,95. Hal ini berarti bahwa rata-rata siswa tidak dapat mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan, yaitu 75.

Setelah mengadakan observasi awal kemudian dilaksanakan penelitian siklus I. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dapat dipaparkan sebagai berikut.

Penyajian Data Siklus I

Tahap Perencanaan

Adapun perencanaan penelitian pada siklus I adalah peneliti bersama guru kolaborator berdiskusi menentukan waktu untuk penelitian yang disepakati pada tanggal 6 dan 12 September 2012, dalam setiap pertemuan terdapat permainan yang berbeda. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (70 menit). Permainan bahasa yang akan digunakan untuk membaca sekilas menggunakan teks panjang, sehingga disepakati permainan bahasa “Susun Kata” pada pertemuan pertama dan permainan bahasa “Pengadilan Pertanyaan” pada pertemuan kedua. Peneliti memberikan penjelasan tentang permainan bahasa “Susun Kata” dan “Pengadilan Pertanyaan”. Peneliti bersama guru kolaborator menganalisis kurikulum menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang memuat tentang membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia, menentukan media yang akan digunakan sebagai alat permainan, soal evaluasi dan menyiapkan lembar observasi untuk guru dan siswa.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap pelaksanaan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP dan perencanaan tindakan yang telah disepakati. Tahap ini merupakan tindakan awal untuk memperbaiki kesulitan guru dalam mengajarkan materi tentang membaca pemahaman. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti mengobservasi proses pembelajaran siswa di kelas sesuai dengan indikator-indikator yang telah tercantum pada lembar observasi untuk siswa. Peneliti dibantu oleh observer lainnya, yaitu Rizki Mulyanto untuk menilai cara guru mengajar menggunakan lembar observasi untuk guru.

Pada pertemuan pertama, guru mengimplementasikan permainan susun kata. Dalam pelaksanaan permainan bahasa ini, siswa dibagi menjadi empat kelompok dan diberikan potongan paragraf dari teks bacaan. Lalu, siswa diminta untuk menyusun potongan paragraf tersebut menjadi susunan paragraf yang padu bersama kelompok. Perwakilan setiap kelompok diminta untuk menyebutkan urutan paragraf tersebut. Hasil diskusi kelompok dibahas bersama siswa dan guru. Setelah mengetahui urutan paragraf yang runtut dan padu, siswa mendengarkan penjelasan guru tentang langkah-langkah membaca sekilas. Selanjutnya, siswa diminta untuk membaca dalam hati teks bacaan yang berjudul “Desaku Permai” secara teliti sebanyak dua kali. Siswa diminta untuk mengumpulkan potongan paragraf di meja guru. Perwakilan setiap kelompok diminta untuk mengambil amplop yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks yang telah mereka baca. Di dalam amplop berisi potongan pertanyaan dan potongan jawaban dalam, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan secara berkelompok dengan menempelkan pertanyaan dan jawaban pada karton berwarna yang telah diberikan pada setiap kelompok. Dalam menjawab pertanyaan, kelompok siswa diminta untuk bekerjasama menyusun potongan pertanyaan dengan potongan jawaban yang sesuai dengan kesepakatan kelompok. Pada akhir pembelajaran, siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran setelah melaksanakan permainan susun kata dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Selanjutnya pada pertemuan kedua, guru mengimplementasikan permainan pengadilan pertanyaan. Dalam pelaksanaan permainan bahasa ini, Siswa dibagi menjadi tiga kelompok, lalu diminta untuk membaca potongan paragraf yang ditunjukkan guru kepada siswa secara sekilas dengan diberi waktu selama satu menit tiap membaca setiap paragraf. Setelah itu, siswa diminta untuk berdiskusi kelompok untuk menuliskan pikiran pokok setiap paragraf dengan diberi waktu selama dua menit setelah guru selesai menunjukkan potongan paragraf tersebut. Siswa melakukan tanya jawab bersama guru tentang urutan paragraf dan pikiran pokok setiap paragraf yang telah siswa tuliskan. Selanjutnya, siswa diminta untuk memperhatikan chart nomor kejutan yang akan ditunjukkan oleh guru. Chart nomor tersebut adalah urutan paragraf dari teks bacaan dan dibalik chart nomor terdapat kalimat-kalimat yang merupakan isi dari paragraf tersebut. Siswa dibagi menjadi kelompok pembela, kelompok penuntut, dan kelompok terdakwa, sedangkan guru bertindak sebagai hakim yang memutuskan jawaban dari pertanyaan tersebut benar atau salah. Pada saat guru menunjukkan chart nomor kejutan, kelompok siswa yang ditunjuk oleh guru diminta untuk menuliskan kalimat yang siswa ingat dari paragraf tersebut sebanyak mungkin dalam waktu dua menit. Perwakilan kelompok diminta untuk membacakan kalimat yang mereka tulis dari paragraf-paragraf tersebut. Jawaban dari masing-masing kelompok pembela dan penuntut hanya dua yaitu “tidak bersalah” bagi jawaban yang benar dan “bersalah” bagi jawaban yang salah. Jika kelompok terdakwa menjawab benar, maka akan diberi nilai sebanyak 20 poin. Sedangkan jawaban yang salah akan mengurangi nilai sebanyak 5 poin. Kegiatan ini dilakukan secara bergiliran, sehingga dapat dinilai kemampuan kelompok siswa dalam menuliskan kalimat yang diminta berkaitan dengan teks bacaan. Pada akhir pembelajaran, siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran setelah melaksanakan permainan pengadilan pertanyaan dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Tahap Observasi

Penilaian observasi berfokus pada guru dan siswa sesuai dengan indikator-indikator kinerja yang tercantum dalam lembar observasi untuk guru dan siswa. Hasil observasi dari indikator-indikator yang telah ditetapkan untuk permainan bahasa dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 3: Lembar Observasi untuk Siswa pada Siklus I

No.	Indikator	Frekuensi Siswa	Persentase
1.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh	32 orang	76,19%
2.	Siswa termotivasi untuk membaca pemahaman	30 orang	71,43%
3.	Siswa dapat bekerjasama dengan baik	31 orang	73,81%
4.	Siswa memberikan respon aktif dalam pembelajaran	33 orang	78,57%
5.	Siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran	37 orang	88,10%
6.	Siswa dapat membuat kalimat yang berkaitan dengan teks bacaan dengan kata-kata sendiri	29 orang	69,05%
7.	Siswa dapat mempresentasikan bacaan setelah membaca sekilas	27 orang	64,29%
8.	Siswa berani mengeluarkan pendapat saat tampil ke depan	29 orang	69,05%
9.	Siswa memahami makna dari isi teks bacaan yang diberikan	35 orang	83,33%
Rata-Rata			74,87 %

Pembahasan: Jumlah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran adalah 42 orang. Frekuensi siswa yang diamati sesuai indikator akan dihitung. Selanjutnya, akan dibagi dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan dengan 100 untuk mengetahui persentasenya. Frekuensi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh adalah 32 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{32}{42} \times 100 = 76,19\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 61,90% meningkat ke 76,19%. Frekuensi siswa yang termotivasi untuk membaca pemahaman adalah 30 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{30}{42} \times 100 = 71,43\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 52,38% meningkat ke 71,43%. Frekuensi siswa yang dapat bekerjasama dengan baik adalah 31 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{31}{42} \times 100 = 73,81\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 66,67% meningkat ke 73,81%. Frekuensi siswa yang memberikan respon aktif dalam pembelajaran adalah 33 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{33}{42} \times 100 = 78,57\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 64,29% meningkat ke 78,57%. Frekuensi siswa yang merasa senang dalam mengikuti pembelajaran adalah 37 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{37}{42} \times 100 = 88,10\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 59,52% meningkat ke 88,10%. Frekuensi siswa yang dapat membuat kalimat yang berkaitan dengan teks bacaan dengan kata-kata sendiri adalah 29 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{29}{42} \times 100 = 69,05\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 50% meningkat ke 69,05%. Frekuensi siswa yang dapat

mempresentasikan bacaan setelah membaca sekilas adalah 27 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{27}{42} \times 100 = 64,29\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 54,76% meningkat ke 64,29%. Frekuensi siswa yang berani mengeluarkan pendapat saat tampil kedepan adalah 29 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{29}{42} \times 100 = 69,05\%$. terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 40,48% meningkat ke 69,05%. Frekuensi siswa yang memahami makna dari isi teks bacaan yang diberikan adalah 35 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{35}{42} \times 100 = 83,33\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 69,05% meningkat ke 83,33%.

Tabel 4: Hasil Observasi Kemampuan Guru Mengajar

No.	Aspek yang diamati	Skor	
		Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2
1.	Pendahuluan	3,25	4
2.	Kegiatan Inti	2,88	3,5
3.	Penutup	3	2,5
4.	Suasana Kelas	3	3,33
Skor Total		12,13	13,3
Rata-Rata		3,03	3,33
Rata-rata Siklus I		3,18	

Pembahasan: Dari hasil observasi kemampuan guru mengajar, terlihat bahwa kemampuan guru dalam mengajar dengan mengimplementasikan permainan bahasa dengan skor rata-rata 3,18 dapat dikategorikan memuaskan.

**Tabel 5: Rekapitulasi Lembar Observasi untuk Guru pada Siklus I
Pertemuan ke-1 dan Pertemuan ke-2**

No	Aspek yang diamati	Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Guru menguasai materi pembelajaran			✓	
2.	Guru memberikan pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu siswa			✓	
3.	Guru membimbing siswa dalam melaksanakan permainan bahasa		✓	✓	
4.	Guru membimbing siswa dalam membaca sekilas			✓	
5.	Guru melakukan penilaian proses dan hasil belajar			✓	
6.	Guru memberikan motivasi siswa dalam membaca pemahaman			✓	
7.	Guru membimbing siswa menyimpulkan materi				✓
8.	Guru mengajar sesuai dengan waktu				✓
9.	Guru melaksanakan skenario pembelajaran secara runtut			✓	

Pembahasan: Dapat dilihat hasil pengamatannya bahwa guru melaksanakan pembelajaran dengan maksimal, yaitu pada aspek menguasai materi pembelajaran, memberikan pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu siswa, membimbing siswa dalam membaca sekilas, memberikan motivasi siswa dalam membaca pemahaman, dan melaksanakan skenario pembelajaran dengan runtut. Namun, terdapat beberapa aspek dimana guru belum maksimal dalam pelaksanaannya yaitu pada aspek membimbing siswa dalam melaksanakan permainan bahasa, melakukan penilaian proses dan hasil belajar, membimbing siswa menyimpulkan materi dan mengajar sesuai dengan waktu.

Tabel 6: Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

No.	Skor	Frekuensi
1.	0 – 10	-
2.	11 – 20	-
3.	21 – 30	-
4.	31 – 40	-
5.	41 – 50	-
6.	51 – 60	-
7.	61 – 70	-
8.	71 – 80	9
9.	81 – 90	23
10.	91 – 100	10
Total		42
Rata-rata Kelas		89,70

Pembahasan: Dapat terlihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus I mengalami peningkatan dari observasi awal. Peningkatan tersebut terlihat pada bertambahnya frekuensi siswa yang mendapatkan nilai dengan rentangan 71-80, 81-90, dan 91-100. Rata-rata kelas juga mengalami peningkatan yaitu dari 65,95 meningkat ke 89,70. Hal ini berarti bahwa terjadi peningkatan nilai sebanyak 23,75.

Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilaksanakan pada siklus I, peneliti bersama guru kolaborator berdiskusi mengenai hasil dari pembelajaran setelah diberikan tindakan dengan menggunakan dua permainan bahasa di setiap pertemuan, yaitu permainan bahasa “Susun Kata” dan “Pengadilan Pertanyaan”. Dari hasil diskusi bersama guru, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa belum terlaksana secara maksimal, walaupun terdapat peningkatan persentase dari hasil observasi. Untuk itu, guru kolaborator dan peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II.

Terdapat kelemahan pada pelaksanaan siklus I dari refleksi yang telah dilakukan yaitu: masih terdapat beberapa indikator yang belum mencapai hasil maksimal seperti membuat kalimat yang berkaitan dengan teks bacaan dengan kata-kata sendiri dan mempresentasikan bacaan setelah membaca sekilas, suasana belajar menjadi cukup berbeda dengan adanya observer yang duduk di bangku belakang, dan hampir semua kegiatan telah dilakukan oleh guru, kecuali membimbing siswa dalam melaksanakan permainan bahasa, serta kemampuan guru dalam memberikan materi pembelajaran siswa sudah baik, namun belum maksimal. Adapun keunggulan pada pelaksanaan siklus I yaitu: menunjukkan

peningkatan dari hasil observasi awal yaitu dari persentase 57,67 % menjadi 74,87%, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah direncanakan dengan langkah yang runtut, dan pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, karena siswa tertarik dengan media yang telah dipersiapkan untuk alat permainan bahasa.

Penyajian Data Siklus II

Tahap Perencanaan

Berdasarkan refleksi yang telah dilakukan pada siklus I, guru kolaborator dan peneliti melakukan perencanaan yaitu: peneliti bersama guru kolaborator berdiskusi menentukan waktu untuk penelitian siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 dan 25 September 2012. dan permainan bahasa yang akan digunakan untuk materi membaca sekilas menggunakan teks petunjuk pemakaian, sehingga disepakati permainan bahasa “Tanda Tanya” pada pertemuan pertama dan permainan bahasa “Pesan Bersimpul” pada pertemuan kedua, lalu peneliti memberikan penjelasan tentang permainan bahasa “Tanda Tanya” dan “Pesan Bersimpul”, lalu peneliti bersama guru kolaborator merancang RPP, merancang cara pelaksanaan permainan, menentukan media yang akan digunakan sebagai alat permainan, serta menyiapkan soal evaluasi dan lembar observasi untuk guru dan siswa.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP dan perencanaan tindakan yang telah disepakati, yaitu menggunakan permainan bahasa “Tanda Tanya” dan “Pesan Bersimpul”. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 dan 25 September 2012. Pada pertemuan pertama, melaksanakan permainan bahasa yaitu “Tanda Tanya”, dimulai dengan membagi siswa menjadi empat kelompok dan diberikan potongan petunjuk penggunaan helm. Siswa diminta untuk menyusun potongan petunjuk tersebut menjadi susunan petunjuk yang padu bersama kelompok. Perwakilan setiap kelompok diminta untuk menyebutkan urutan petunjuk tersebut. Hasil diskusi kelompok dibahas bersama siswa dan guru. Setelah mengetahui urutan petunjuk yang runtut dan padu, salah satu siswa mempraktikkan cara menggunakan helm yang baik dan benar. Siswa memperhatikan chart yang dipasang oleh guru. Dalam chart tersebut, terdapat petunjuk penggunaan helm yang sudah runtut, namun huruf vokal dijadikan tanda tanya. Setiap kelompok diminta untuk membaca teks dengan tanda tanya tersebut secara bersama-sama dengan waktu 3 menit. Siswa ditunjukkan kalimat yang benar dari chart tersebut, lalu mendiskusikannya bersama guru. Perwakilan setiap kelompok diminta untuk mengambil amplop yang berisi pertanyaan yang berkaitan dengan isi teks yang telah mereka baca. Didalam amplop berisi perintah yang bertuliskan pertanyaan tentang cara menggunakan helm yang baik dan benar. Isi amplop berupa pertanyaan tersebut dibagikan ke setiap siswa dalam kelompok, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan tersebut secara individu.

Pada pertemuan kedua, guru melaksanakan permainan bahasa “Pesan Bersimpul”, pelaksanaannya dimulai dengan meminta untuk membaca teks berisi petunjuk menggunakan staples pada chart yang ditempel di papan tulis secara bersama-sama. Siswa diminta untuk meringkas petunjuk menggunakan staples

dengan kata-kata sendiri, setelah chart dilepaskan dari papan tulis. Beberapa siswa diminta untuk membacakan ringkasan yang telah dibuat, lalu hasil ringkasan yang telah dibuat oleh siswa dikumpulkan kepada guru. Siswa dibagi menjadi dua kelompok. Salah satu kelompok diberikan teks berisi petunjuk menggunakan staples, lalu membacakannya secara perlahan. Kelompok lainnya menyimpulkan naskah yang telah dibacakan tersebut dan dilakukan secara bergantian antara satu kelompok dengan kelompok yang lain. Siswa diberi komentar oleh guru terhadap kelompok yang paling baik dalam menyampaikan kesimpulan. Setelah diperoleh kesimpulan, salah satu perwakilan kelompok mempraktekkan cara menggunakan staples dengan baik dan benar.

Tahap Observasi

Pada siklus II, peneliti dan guru kolaborator berusaha untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I. Peneliti dan observer lainnya sekaligus mengamati kinerja guru dalam mengajar dan mengamati siswa sesuai dengan indikator kinerja yang telah tercantum dalam lembar observasi. Hasil observasi pada siklus II dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 7: Lembar Observasi untuk Siswa pada saat Siklus II

No.	Indikator	Frekuensi Siswa	Persentase
1.	Siswa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh	36	85,71%
2.	Siswa termotivasi untuk membaca pemahaman	35	84,52%
3.	Siswa dapat bekerjasama dengan baik	32	75,00%
4.	Siswa memberikan respon aktif dalam pembelajaran	37	86,91%
5.	Siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran	40	94,05%
6.	Siswa dapat membuat kalimat yang berkaitan dengan teks bacaan dengan kata-kata sendiri	33	78,57%
7.	Siswa dapat mempresentasikan bacaan setelah membaca sekilas	32	77,38%
8.	Siswa berani mengeluarkan pendapat saat tampil ke depan	35	82,14%
9.	Siswa memahami makna dari isi teks bacaan yang diberikan	38	89,29%
Rata-Rata			83,73 %

Pembahasan: Jumlah seluruh siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran adalah 42 orang. Frekuensi siswa yang diamati sesuai indikator akan dihitung. Selanjutnya, akan dibagi dengan jumlah seluruh siswa, kemudian dikalikan dengan 100 untuk mengetahui persentasenya. Frekuensi siswa yang mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh adalah 36 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{36}{42} \times 100 = 85,71\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 76,19% meningkat ke 85,71%. Frekuensi siswa yang termotivasi untuk

membaca pemahaman adalah 30 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{30}{36} \times 100 = 83,33\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 71,43% meningkat ke 84,52%. Frekuensi siswa yang dapat bekerjasama dengan baik adalah 32 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{32}{43} \times 100 = 74,42\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 73,81% meningkat ke 75,00%. Frekuensi siswa yang memberikan respon aktif dalam pembelajaran adalah 37 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{37}{43} \times 100 = 86,05\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 78,57% meningkat ke 86,91%. Frekuensi siswa yang merasa senang dalam mengikuti pembelajaran adalah 40 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{40}{43} \times 100 = 93,02\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 88,10% meningkat ke 94,05%. Frekuensi siswa yang dapat membuat kalimat yang berkaitan dengan teks bacaan dengan kata-kata sendiri adalah 33 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{33}{43} \times 100 = 76,74\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 69,05% meningkat ke 78,57%. Frekuensi siswa yang dapat mempresentasikan bacaan setelah membaca sekilas adalah 32 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{32}{43} \times 100 = 74,42\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 64,29% meningkat ke 77,38%. Frekuensi siswa yang berani mengeluarkan pendapat saat tampil kedepan adalah 35 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{35}{43} \times 100 = 81,40\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 69,05% meningkat ke 82,14%. Frekuensi siswa yang memahami makna dari isi teks bacaan yang diberikan adalah 38 orang. Sehingga persentase yang diperoleh yaitu $NP = \frac{38}{43} \times 100 = 88,37\%$. Terdapat peningkatan persentase, yaitu dari 83,33% meningkat ke 89,29%.

Tabel 8: Hasil Observasi Kemampuan Guru Mengajar

No.	Aspek yang diamati	Skor	
		Pertemuan ke-1	Pertemuan ke-2
1.	Pendahuluan	3,5	4
2.	Kegiatan Inti	3,8	4
3.	Penutup	3,5	4
4.	Suasana Kelas	4	4
Skor Total		14,8	16
Rata-Rata		3,74	4
Rata-rata Siklus I		3,87	

Pembahasan: Dari hasil observasi kemampuan guru mengajar, terlihat bahwa kemampuan guru dalam mengajar dengan mengimplementasikan permainan bahasa dengan skor rata-rata 3,87 dapat dikategorikan sangat memuaskan. Hal ini berarti bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru dalam mengajar, yaitu dari 3,18 meningkat ke 3,87 sebanyak 0,69.

**Tabel 9: Rekapitulasi Lembar Observasi untuk Guru pada saat Siklus II
Pertemuan ke-1 dan Pertemuan ke-2**

No	Aspek yang diamati	Pertemuan ke-1		Pertemuan ke-2	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Guru menguasai materi pembelajaran	✓		✓	
2.	Guru memberikan pertanyaan yang memancing rasa ingin tahu siswa	✓		✓	
3.	Guru membimbing siswa dalam melaksanakan permainan bahasa	✓		✓	
4.	Guru membimbing siswa dalam membaca sekilas	✓		✓	
5.	Guru melakukan penilaian proses dan hasil belajar	✓		✓	
6.	Guru memberikan motivasi siswa dalam membaca pemahaman	✓		✓	
7.	Guru membimbing siswa menyimpulkan materi	✓		✓	
8.	Guru mengajar sesuai dengan waktu	✓		✓	
9.	Guru melaksanakan skenario pembelajaran secara runtut	✓		✓	

Pembahasan: Dapat dilihat hasil pengamatannya bahwa guru melaksanakan pembelajaran dengan maksimal, Pada siklus II, guru telah melaksanakan seluruh aspek pengamatan yang ada dalam lembar observasi. Hal ini berarti bahwa guru telah mengajar dengan baik sekali.

Tabel 10: Hasil Belajar Siswa pada Siklus II

No.	Skor	Frekuensi
1.	0 – 10	-
2.	11 – 20	-
3.	21 – 30	-
4.	31 – 40	-
5.	41 – 50	1
6.	51 – 60	-
7.	61 – 70	3
8.	71 – 80	4
9.	81 – 90	10
10.	91 – 100	24
Total		42
Rata-rata Kelas		90,30

Pembahasan: Dapat terlihat bahwa hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Peningkatan tersebut terlihat pada bertambahnya frekuensi siswa yang mendapatkan nilai dengan rentangan 91-100 sebanyak 24 orang, 81-90 sebanyak 10 orang, 71-80 sebanyak 4 orang, dan 41-50 sebanyak 1 orang. Rata-rata kelas juga mengalami peningkatan yaitu dari 89,70 meningkat ke 90,30. Hal ini berarti bahwa terjadi peningkatan nilai sebanyak 0,60.

Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil dari observasi yang telah dilaksanakan pada siklus II, terdapat kelemahan dan keunggulan dalam observasi pada siklus II. Kelemahan pada Siklus II yaitu beberapa siswa masih ada yang malu-malu mengungkapkan pendapatnya, dan memilih untuk mengungkapkan pendapatnya tersebut bersama-sama teman-temannya sehingga suara di kelas menjadi riuh, kinerja guru sudah terlaksana secara maksimal, namun pemberian motivasi kepada siswa agar lebih bersemangat dalam membaca pemahaman kurang variatif karena kurangnya pesan-pesan yang memotivasi siswa. Keunggulan pada Siklus II yaitu hasil observasi pada siklus II menunjukkan peningkatan dari hasil observasi awal yaitu dari persentase 74,87 % menjadi 83,73%. Ini berarti bahwa terjadi peningkatan sebanyak 8,86 %. Hal tersebut menunjukkan persentase telah mencapai hasil yang optimal. Situasi kelas lebih kondusif, karena siswa menjadi lebih tenang dan mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik. Pembelajaran menggunakan permainan bahasa disukai siswa karena merasa senang dalam melaksanakannya dan mampu meningkatkan membaca pemahaman. Kelemahan-kelemahan dalam siklus I dapat teratasi, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya oleh guru kolaborator dan peneliti.

PENUTUP

Simpulan

Implementasi permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan telah direncanakan dengan baik, yaitu dengan mempersiapkan lembar observasi, pedoman wawancara, dan RPP sekaligus memuat soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.

Implementasi permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di kelas IV A Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, yang ditandai dengan peningkatan dari observasi awal, siklus I, hingga siklus II. Peningkatan tersebut tampak pada hasil pada indikator kinerja untuk guru, skor kemampuan guru dalam mengajar, persentase pada indikator kinerja untuk siswa, dan nilai dari hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan signifikan.

Hasil belajar siswa menjadi semakin meningkat dengan adanya permainan bahasa yang bervariasi, sehingga siswa dapat mengerjakan soal maupun tugas kelompok dengan baik. Dari observasi awal, diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 65,95 dan mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 89,70. Dilanjutkan dengan siklus II yang juga mengalami peningkatan yaitu 90,30. Peningkatan ini cukup signifikan karena mencapai nilai lebih dari 90 yang berarti bahwa pencapaian nilainya sangat tinggi.

Saran

Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan hendaknya “menggalakkan” pemanfaatan media pembelajaran yang telah ada, sehingga siswa tertarik dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran serta memberikan respon aktif terhadap materi yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 03 Pontianak Selatan masih jarang dipergunakan, hendaknya pihak sekolah lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk permainan dalam pembelajaran. Barang-barang yang ekonomis tentu saja dapat menjadi pilihan dalam membuat media pembelajaran yang menarik jika didukung dengan kreativitas dari pihak sekolah.

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, dapat menambah inovasi bagi guru-guru untuk merencanakan pembelajaran di kelas, sehingga dijadikan sebagai pengevaluasi kinerja guru agar dapat menyajikan pembelajaran yang lebih baik untuk siswa dan berdampak positif terhadap respon aktif siswa dalam belajar serta peningkatan hasil belajar siswa.

Agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, maka peneliti menyarankan untuk mengimplementasikan permainan bahasa dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Permainan bahasa ini akan dibuat berbagai variasi dalam setiap pertemuannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ari Kusmiatun. (Online), Kajian Teori, (<http://www.infodiknas.com/212-internalisasi-permainan-bahasa-dalam-pelajaran-bahasa-indonesia-sebagai-upaya-revitalisasi-bahasa-indonesia-di-era-global/> diakses 18 Mei 2012)
- I.G.A.K. Wardhani. dkk. (2008). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kunandar. (2011). **Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru**. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- M. Ngalim Purwanto. (2010). **Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran**. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Maman Rachman. (1998). **Manajemen Kelas**. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Raisatun Nisak. (2011). **Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar-Mengajar**. Jogjakarta: Diva Press.
- Susilo. (2009). **Penelitian Tindakan Kelas**. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Suyatno. (2009). **Menjelajah Pembelajaran Inovatif**. Sidoarjo: Mamedia Buana Pustaka.